

toioで
タイムトライアルに挑戦



toio DoTM



toio.io/do/

toio

 toioとは  toio本体  コンテンツ  プログラミング  ニュース  サポート  購入する

iPadアプリ

タッチ操作で簡単プログラミング！

 **App Store**
からダウンロード

ブラウザー版

パソコンでもtoio Doができるよ！

すぐ始める！ >

 [利用規約](#)

Chromebookアプリ

プログラミング教育の現場でも！

 **Google Play**
で手に入れよう

toio Doとは？ >

みんなの作品 >

作品コンテスト >

トイオ・クラブ >

GOAL

START



LEVEL1

直進と
その場
回転

LEVEL2

スムーズに
曲がる方法



LEVEL1

直進と
その場
回転

GOAL

START

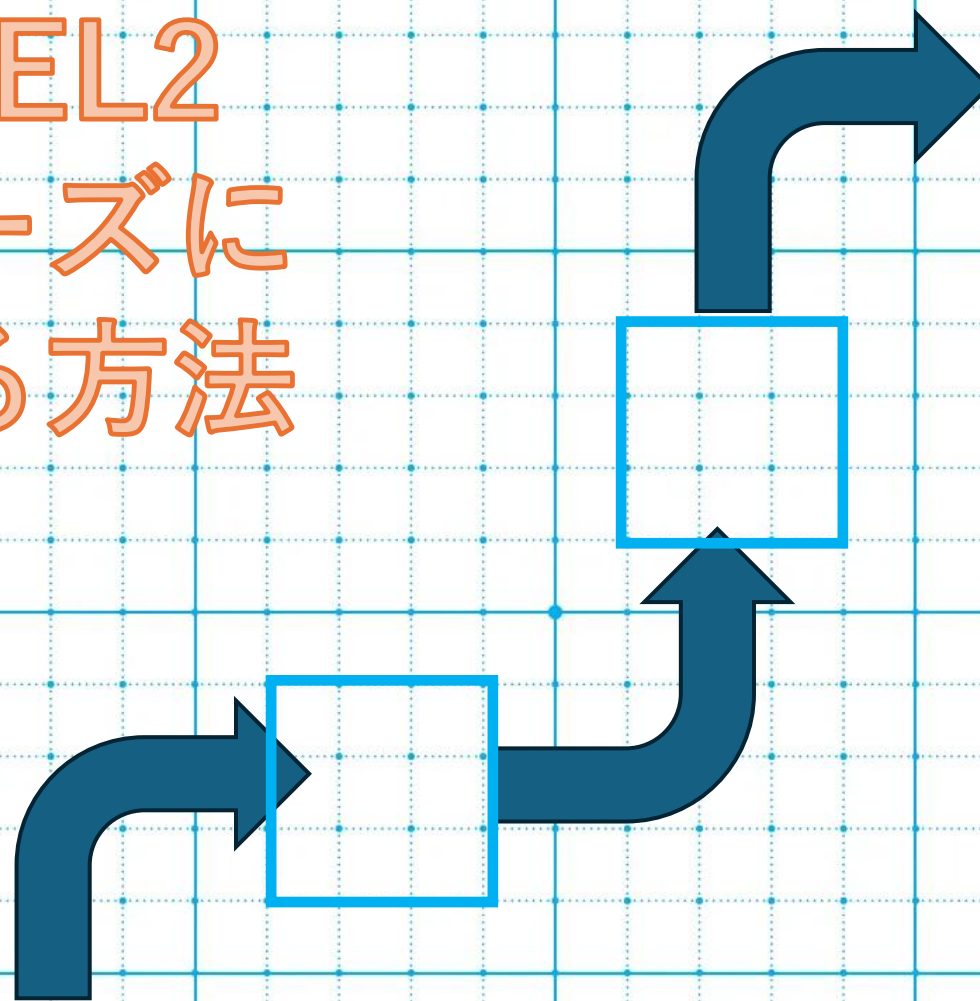


LEVEL2

スムーズに 曲がる方法

START

GOAL



ルール

- ・大きな枠からはみ出なければOK
- ・はみ出る場合は、中の数値を変えながらチャレンジしてみよう
- ・プログラムの最初と最後にタイマーを設定します
- ・何秒でSTART⇒GOALに進むか班ごとにチャレンジします
- ・最短記録を前に書きに来てください

LEVEL1

直進と
その場
回転

GOAL

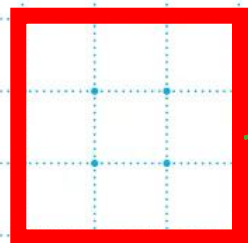
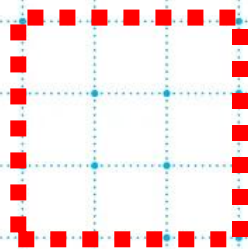
START



STEP1 一つ上の太い枠に進ませるには



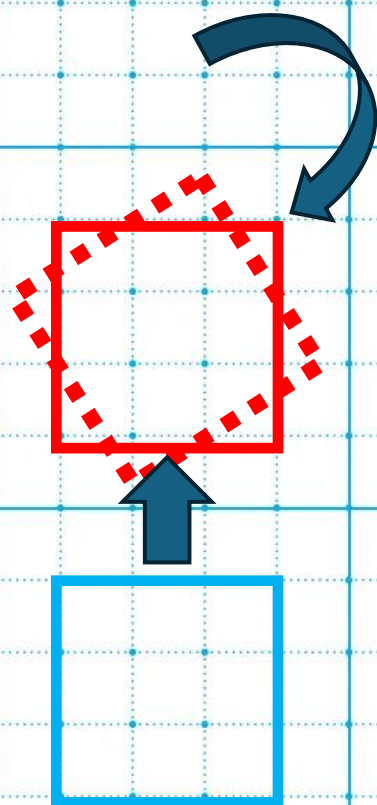
↑ ↑
いくつにすればよいか考えよう



STEP 2 90度右に向けるには



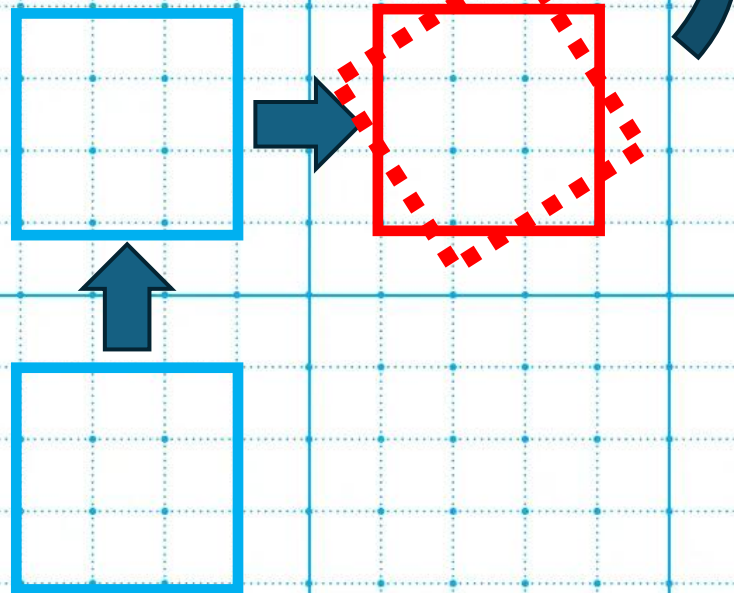
↑ ↑
いくつにすればよいか考えよう



STEP 3 向きを変えた後に進み
次は90度左に向けるには



↑ ↑
いくつにすればよいか考えよう



START

GOAL

STEP 4 STARTからGOALに進む
プログラムを考えよう

が押されたとき
タイマーをリセット

ではじまり

こんにちは! と言う
タイマー

最後は
実行時間が
表示して
終わる

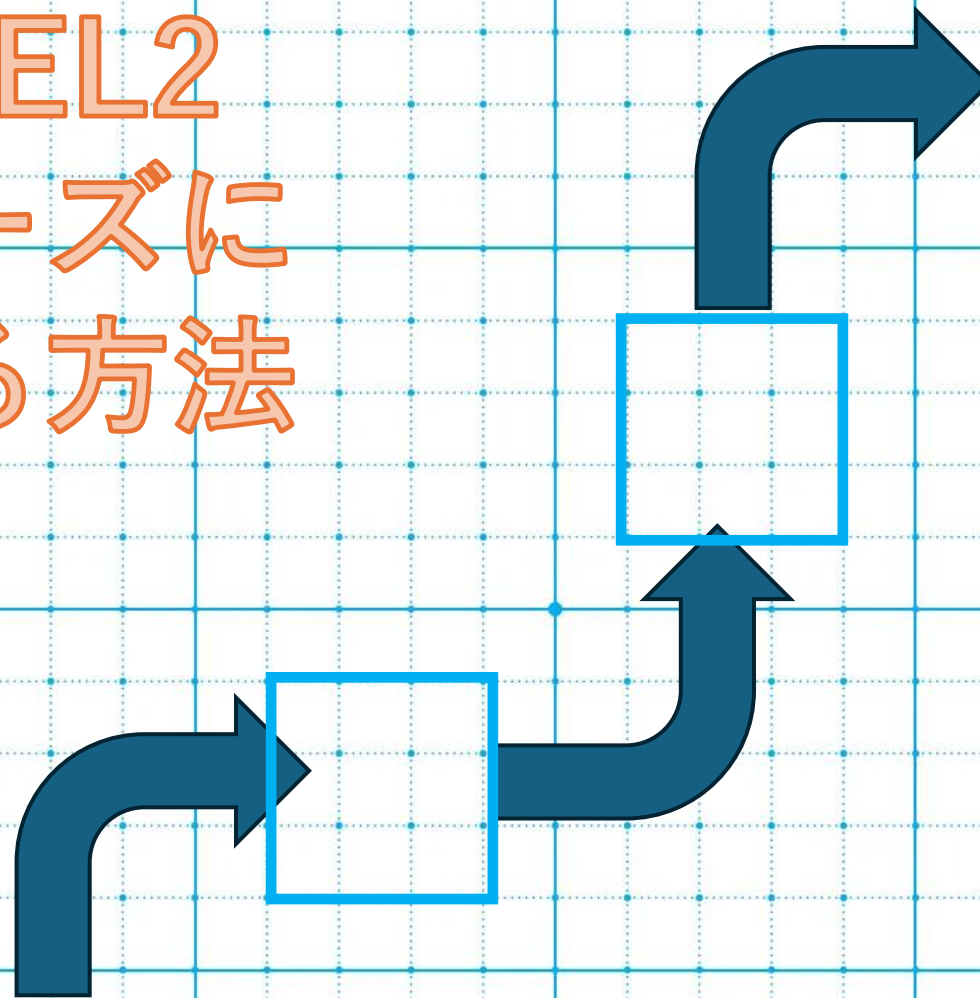
LEVEL 1 が終わったら、カーブの方法に
チャレンジ

LEVEL2

スムーズに 曲がる方法

START

GOAL

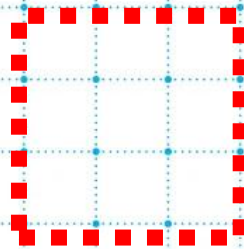
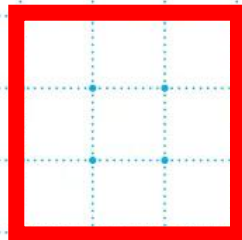
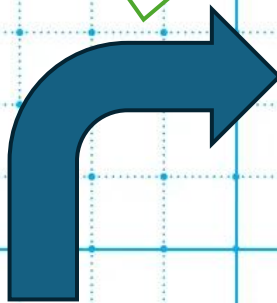


STEP1 斜め上の太い枠にカーブしながら進ませるには



左タイヤを速さ 50 、右タイヤを速さ 50 で 1 秒動かす

↑ ↑ ↑
いくつにすればよいか考えよう



ヒント
左 40 右 20 など
左右の数値を変えると
曲がるよ

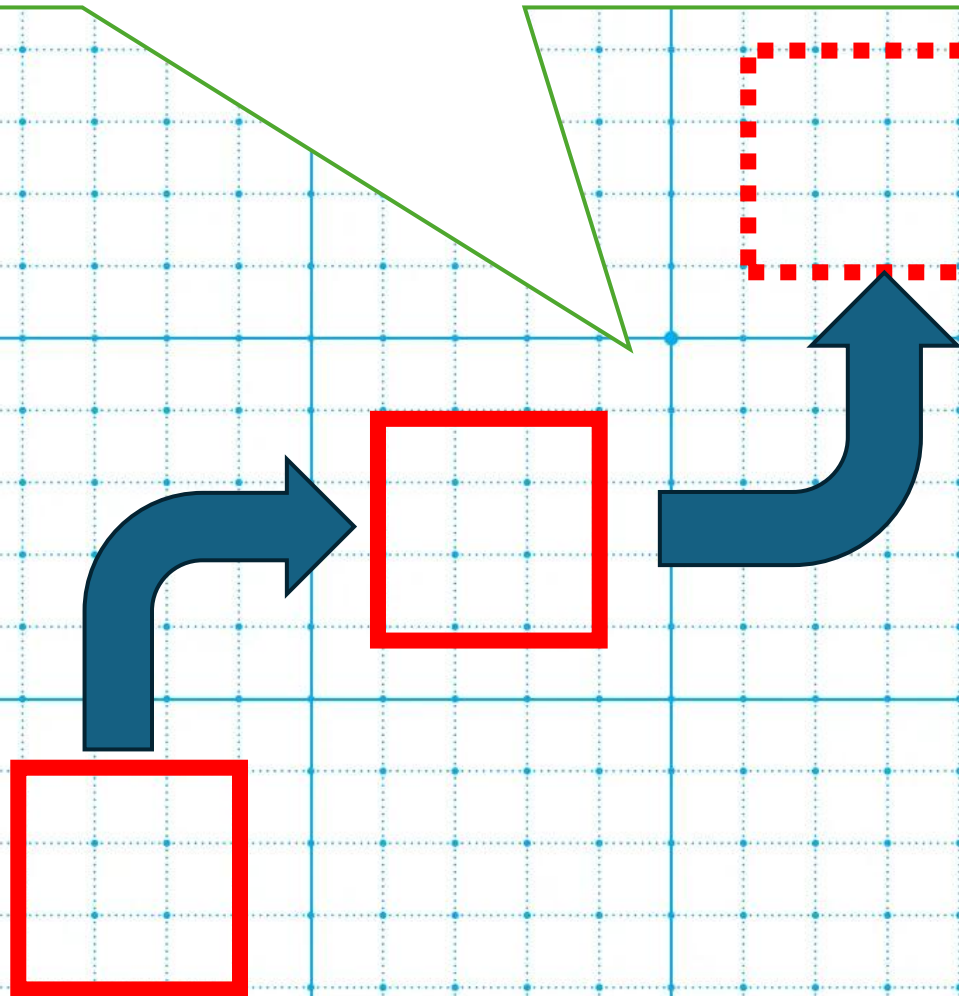


STEP 2 先ほどと違う向きにカーブしながら進ませるには



左タイヤを速さ 50 、右タイヤを速さ 50 で 1 秒動かす

いくつにすればよいか考えよう



GOAL

START

STEP 4 STARTからGOALに進む
プログラムを考えよう

が押されたとき
タイマーをリセット

ではじまり

こんにちは! と言う
タイマー

最後は
実行時間が
表示して
終わる